

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

Hand held bar code reader

SP0
Trans

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平6-71049

(43)公開日 平成6年(1994)3月15日

| (51)Int.Cl. ⁵ | 識別記号 | 庁内整理番号 | F I | 技術表示箇所 |
|--------------------------|------|---------|-----|--------|
| A 6 3 F 9/22 | F | | | |
| | J | | | |
| 1/02 | Z | 8907-2C | | |
| G 0 6 K 7/00 | U | 8945-5L | | |

審査請求 未請求 請求項の数2(全 7 頁)

(21)出願番号 特願平4-230099

(22)出願日 平成4年(1992)8月28日

(71)出願人 000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス
東京都大田区羽田1丁目2番12号

(72)発明者 広田 進

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ・エンタープライゼス内

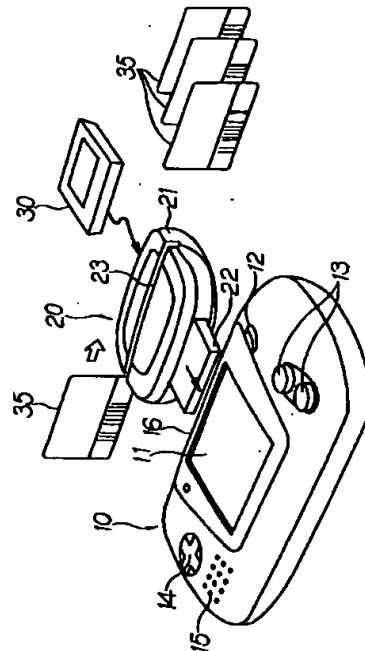
(74)代理人 弁理士 北野 好人

(54)【発明の名称】 ゲーム装置用バーコード読取装置

(57)【要約】

【目的】 ゲーム装置にデータを入力して、新たなゲームデータを加えたり、ゲームデータを変更したりすることができるゲーム装置用バーコード読取装置を提供する。

【構成】 ゲーム装置10の入力端子16に接続され、バーコードを読み取るバーコード読取装置20を有し、バーコード読取装置20により読み取られたバーコードカード35のバーコード情報を入力端子16を介してゲーム装置10に出力する。



1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲーム装置の入力端子に接続され、バーコードを読み取るバーコード読取り部を有し、前記バーコード読取り部により読み取られたバーコード情報を前記入力端子を介して前記ゲーム装置に出力することを特徴とするゲーム装置用バーコード読取装置。

【請求項2】 請求項1記載のゲーム装置用バーコード読取装置において、

直列データ信号を並列データ信号に変換する直並列データ変換部を有し、前記バーコード読取り部から出力されるバーコード情報の直列データ信号を前記直並列データ変換部により並列データ信号に変換して前記入力端子を介して前記ゲーム装置に出力することを特徴とするゲーム装置用バーコード読取装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明はゲーム装置用バーコード読取装置に関する。

【0002】

【従来の技術】ゲームカートリッジを交換して種々のゲームを行う家庭用のテレビゲーム装置が登場して数年が経過し、近年は多種多様なゲームが開発され、そのゲーム内容も益々高度化複雑化している。テレビゲーム装置によりゲームを行う場合には、そのゲーム専用のゲームカートリッジを装着し、操作ボタンからのコントロールデータによりゲームをコントロールして進行させる。

【0003】

【発明が解決しようとする問題点】このように従来のテレビゲーム装置の場合、テレビゲーム装置にデータを入力するには、ゲームカートリッジによりゲームデータを入力するか、操作ボタンにより操作データを入力するしかなかった。このため、新たなゲームデータを加えたり、ゲームデータを変更したりすることが非常に困難であった。

【0004】本発明の目的は、ゲーム装置にデータを入力して、新たなゲームデータを加えたり、ゲームデータを変更したりすることができるゲーム装置用バーコード読取装置を提供することにある。

【0005】

【問題を解決するための手段】上記目的は、ゲーム装置の入力端子に接続され、バーコードを読み取るバーコード読取り部を有し、前記バーコード読取り部により読み取られたバーコード情報を前記入力端子を介して前記ゲーム装置に出力することを特徴とするゲーム装置用バーコード読取装置によって達成される。

【0006】

【作用】本発明によれば、バーコードを読み取るバーコード読取り部を設け、バーコード読取り部により読み取られたバーコード情報をゲーム装置に出力するようにしたので、ゲーム装置にデータを入力して、新たなゲーム

2

データを加えたり、ゲームデータを変更したりすることができる。

【0007】

【実施例】本発明の第1の実施例によるゲーム装置用バーコード読取装置を図1乃至図3を用いて説明する。本実施例はポータブルゲーム装置用のバーコード読取装置である。ポータブルゲーム装置10の中央には、ゲーム内容を表示するための液晶表示パネル11が設けられている。液晶表示パネル11の右側には、操作ボタンとしてゲームを一時停止するためのポーズボタン12と、ゲームをコントロールするためのコントロールボタン13が設けられている。液晶表示パネル11の左側には、操作ボタンとして、ゲームをコントロールするための十字ボタン14と、ゲーム音を発生するためのスピーカ15が設けられている。

【0008】ポータブルゲーム装置10の上辺にはゲームカートリッジ30を装着するためのコネクタ16が設けられている。本実施例のバーコード読取装置20は、ポータブルゲーム装置10のゲームカートリッジ用のコネクタ16に装着するタイプのものである。本体21の下辺に、ポータブルゲーム装置10のコネクタ16に接続するためのコネクタ22が設けられている。本体21の上辺にはゲームカートリッジ30を装着するためのコネクタ（図示せず）が設けられている。

【0009】バーコード読取装置20の本体21中央には溝23が形成されている。バーコードが記載されたバーコードカード35を本体21の溝23に通すと、バーコード読取装置20によりバーコードが読み取られる。バーコード読取装置20の主要部を図2に示す。バーコード読取装置20には、図2に示すように、バーコードを読み取るためのバーコード読取り部24と、バーコード読取り部24からの直列データ信号を並列データ信号に変換するための直並列データ変換部26が設けられている。

【0010】バーコード読取り部24からは、読み取ったバーコードの濃淡に応じた直列データ信号が出力される。この直列データ信号は、直並列データ変換部26によりバーコードのデータ内容を表す並列データ信号に変換され、コネクタ16を介してポータブルゲーム装置10に出力される。ポータブルゲーム装置10の内部に、バーコードの濃淡に応じた直列データ信号をバーコードのデータ内容を表す並列データ信号に変換する直並列データ変換部（図示せず）が設けられている場合には、図3に示すように、バーコード読取装置20に直並列データ変換部を設けることなく、バーコード読取り部24から出力される直列データ信号を、コネクタ16を介してポータブルゲーム装置10に出力する。

【0011】このように本実施例によればバーコードカードをバーコード読取装置により読み取らせることによりポータブルゲーム装置にデータを入力することができる

3

ので、新たにゲームデータを加えたり、ゲームデータを変更したりすることができる。本発明の第1の実施例によるゲーム装置用バーコード読取装置を用いてゲームデータを入力するタイプのゲームの具体例を図4を用いて説明する。

【0012】このゲームはバーコード入力の新しいレーシングゲームである。今までのレーシングゲームのように車を直接コントロールするのではなく、レーシングチームの監督又はオーナーとしてレースに参加するものである。エントリーするドライバとマシンが記録されたバーコードカードを多数枚用意する。多数枚のバーコードカードから選択したバーコードカードに記載されたドライバとマシン同志を戦わせて勝敗を決定する。なお、バーコード読取装置は一般のバーコードも読めるので、一般の商品に付されたバーコードを切り抜いてオリジナルなバーコードカードを作成してレースに参加してもよい。

【0013】ポータブルゲーム装置10にバーコード読取装置20を装着すると共に、このレーシングゲームのゲームカートリッジ30を装着する。まず、電源スイッチをオンする(ステップS100)と、液晶表示パネル11にレース(RACE)か練習走行(PRACTICE)かを選択するための画像が表示される。プレイヤは十字ボタン14により画像上のカーソルを動かしてコントロールボタン13によりレース(RACE)か練習走行(PRACTICE)かを選択する(ステップS101)。

【0014】レースが選択されると、図4左側のステップS102からステップS112が実行される。まず、ポータブルゲーム装置10により天候(CONDITION)と周回数(LAPS)がランダムに選択され、その選択結果が液晶表示パネル11に表示される(ステップS102、S103)。

【0015】次に、液晶表示パネル11に表示された画像中の「ENTRY1」が点滅する(ステップS104)ので、一方のプレイヤが多数のバーコードカード35から選択したバーコードカード35をバーコード読取装置20の溝23に挿入する。バーコード読取装置20はバーコードカード35中のバーコードを読み取り、その内容がポータブルゲーム装置10に入力される(ステップS105)。

【0016】次に、液晶表示パネル11に表示された画像中の「ENTRY2」が点滅する(ステップS106)ので、他方のプレイヤが多数のバーコードカード35から選択したバーコードカード35をバーコード読取装置20の溝23に挿入する。バーコード読取装置20はバーコードカード35中のバーコードを読み取り、その内容がポータブルゲーム装置10に入力される(ステップS107)。

【0017】これにより、両方のプレイヤのドライバと

4

マシンのエントリーが終了し(ステップS108)、レースの準備が完了する。次に、液晶表示パネル11に表示された画像中のスタートシグナルが点灯する(ステップS109)。スタートシグナルが青になったときにコントロールボタン13を押すと(ステップS110)、レースが開始される(ステップS111)。

【0018】レースのスタートと同時にタイマもスタートして経過時間も自動的にカウントされる。バーコードカード35により入力されたデータに基づいてレースが展開され、規定の周回数を走り終えるとレースが終了して、勝敗が決定される(ステップS112)。このときタイムも記憶される。その後、ステップ101に戻る。

【0019】ステップS101で練習走行が選択されると、図4右側のステップS113からステップS120が実行される。まず、液晶表示パネル11に天候(CONDITION)と周回数(LAPS)を選択するための画像が表示される。プレイヤは十字ボタン14により画像上のカーソルを動かしてコントロールボタン13により、天候(CONDITION)と周回数(LAPS)を選択する(ステップS113、S114)。

【0020】次に、液晶表示パネル11に表示された画面中の「ENTRY1」が点滅する(ステップS115)ので、多数のバーコードカード35から選択したバーコードカード35をバーコード読取装置20の溝23に挿入してバーコードを入力する(ステップS116)。画面中の「ENTRY1」の点滅が停止した後、ポータブルゲーム装置10がランダムに相手を選択して「ENTRY2」に自動的にエントリーする。このようにして練習走行の準備が完了する。

【0021】次に、液晶表示パネル11に表示された画像中のスタートシグナルが点灯する(ステップS117)。スタートシグナルが青になったときにコントロールボタン13を押すと(ステップS118)、レースが開始される(ステップS119)。レースのスタートと同時にタイマもスタートして経過時間も自動的にカウントされる。バーコードカード35により入力されたデータとポータブルゲーム装置10がランダムに選択したデータに基づいてレースが展開され、規定の周回数を走り終えるとレースが終了して、勝敗が決定される(ステップS120)。このときタイムも記憶される。その後、ステップ101に戻る。

【0022】本発明の第2の実施例によるゲーム装置用バーコード読取装置を図5を用いて説明する。本実施例はテレビジョン画面を利用したテレビゲーム装置用のバーコード読取装置である。ゲーム装置本体40の上面には、ゲームカセット60を装着するためのコネクタ41が設けられている。ゲーム装置本体40の前面にはコントローラ50、52を接続するための2つのコネクタ42、43が設けられている。一方、コントローラ50、52にもゲーム装置本体40のコネクタ42、43に接

5

続するためのコネクタ51、53が設けられている。

【0023】本実施例のバーコード読取装置60は中央に溝61が形成されている。バーコードが記載されたバーコードカード35を溝61に通すと、バーコード読取装置60によりバーコードが読み取られる。バーコード読取装置60には、コントローラ用のコネクタ42、43に接続すると共に、コントローラ50、52のコネクタ51、53が接続されるような特殊な形状をしたコネクタ62が設けられている。

【0024】例えば、ゲーム装置本体40のコネクタ42にバーコード読取装置60のコネクタ62を接続し、このコネクタ62にコントローラ50のコネクタ51を接続する。ゲーム装置本体40のコネクタ43には他方のコントローラ52のコネクタ53を接続する。このように本実施例によれば、テレビゲーム装置に対しても、バーコードカードをバーコード読取装置により読み取らせることによりデータを入力することができる。

【0025】

【発明の効果】以上の通り、本発明によれば、バーコードを読み取るバーコード読取り部を設け、バーコード読取り部により読み取られたバーコード情報をゲーム装置に出力するようにしたので、ゲーム装置にデータを入力して、新たなゲームデータを加えたり、ゲームデータを変更したりすることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第1の実施例によるゲーム装置用バーコード読取装置を示す斜視図である。

【図2】本発明の第1の実施例によるゲーム装置用バーコード読取装置の主要部のブロック図である

【図3】本発明の第1の実施例によるゲーム装置用バー

6

コード読取装置の主要部の変形例を示すブロック図である

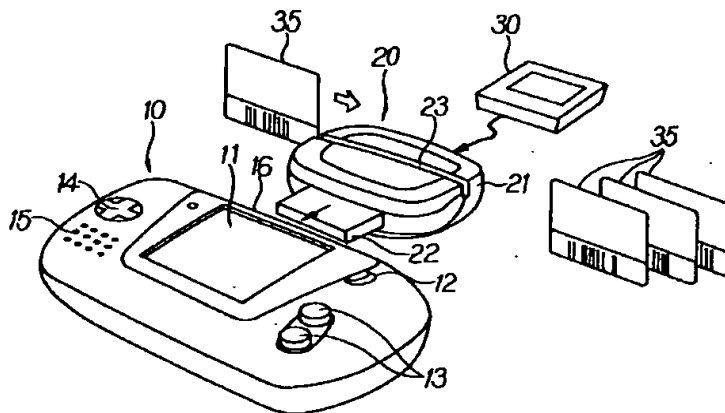
【図4】本発明によるバーコード読取装置を用いるゲームの具体例のフローチャートである。

【図5】本発明の第1の実施例によるゲーム装置用バーコード読取装置を示す斜視図である。

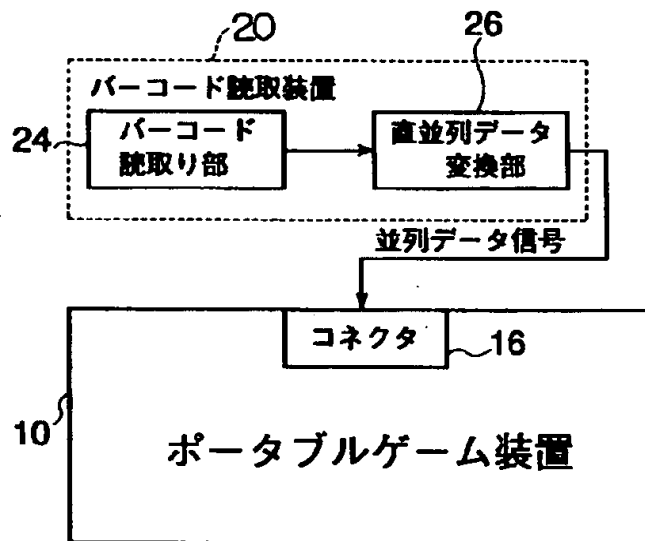
【符号の説明】

10…ポータブルゲーム装置
11…液晶表示パネル
12…ポーズボタン
13…コントロールボタン
14…十字ボタン
15…スピーカ
16…コネクタ
20…バーコード読取装置
21…本体
22…コネクタ
23…溝
24…バーコード読取り部
26…直並列データ変換部
30…ゲームカートリッジ
35…バーコードカード
40…ゲーム装置本体
41…コネクタ
42、43…コネクタ
50、52…コントローラ
51、53…コネクタ
60…バーコード読取装置
61…溝
62…コネクタ

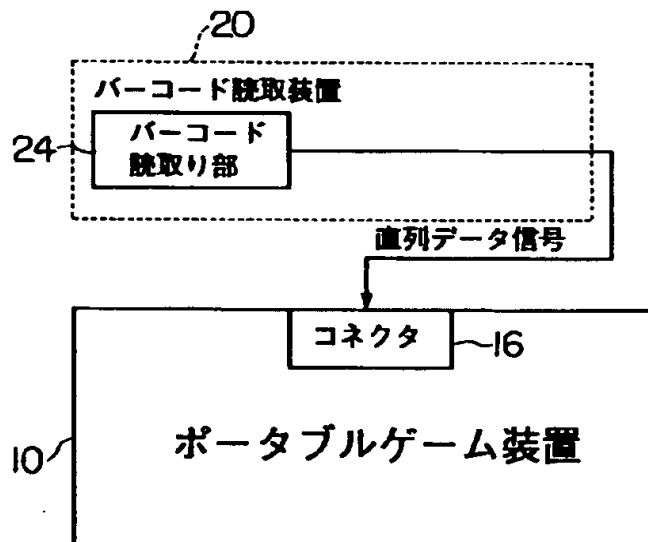
【図1】



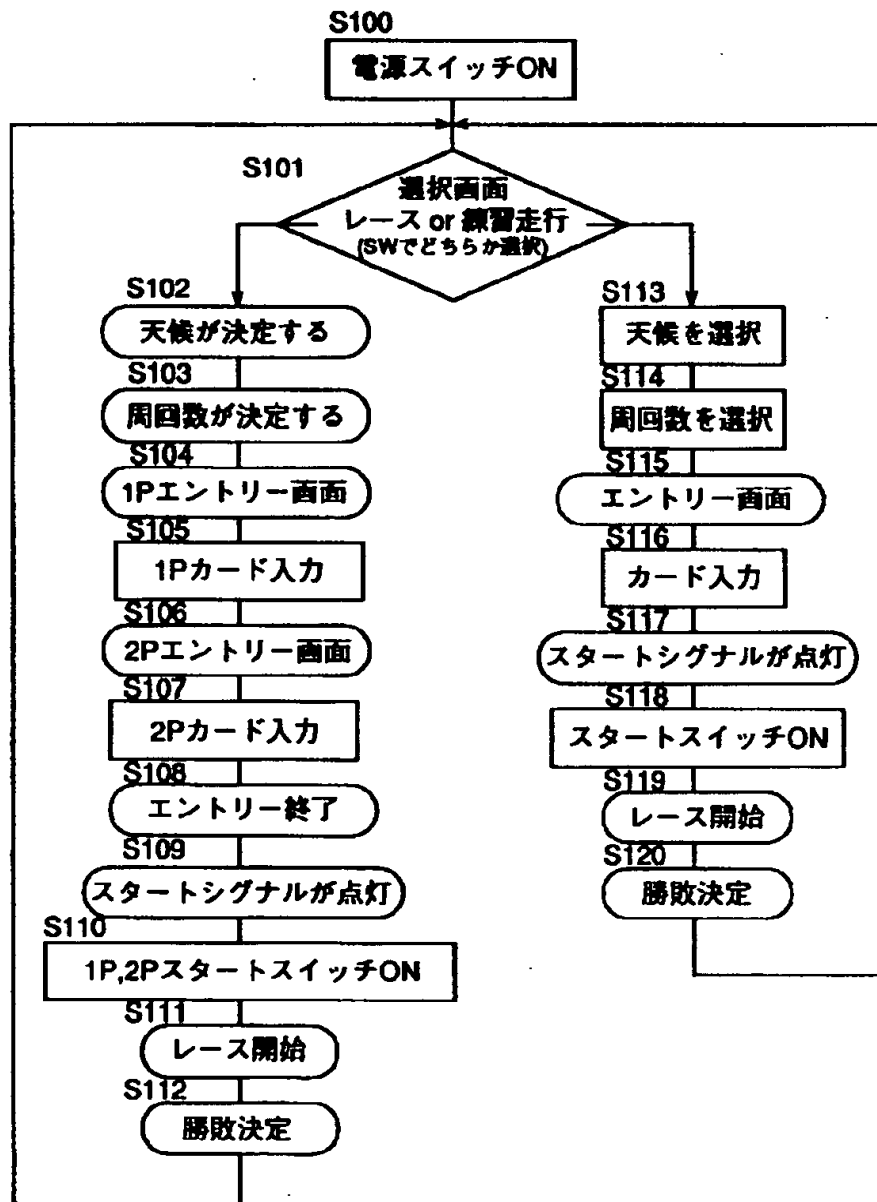
【図2】



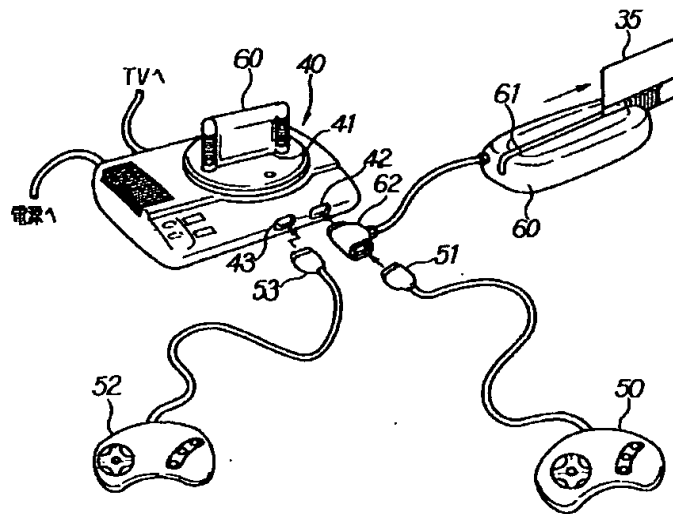
【図3】



【図4】



【図5】



CLIPPEDIMAGE= JP406071049A

PAT-NO: JP406071049A

DOCUMENT-IDENTIFIER: JP 06071049 A

TITLE: BAR CODE READER FOR GAME DEVICE

PUBN-DATE: March 15, 1994

INVENTOR-INFORMATION:

NAME

HIROTA, SUSUMU

ASSIGNEE-INFORMATION:

NAME

SEGA ENTERP LTD

COUNTRY

N/A

APPL-NO: JP04230099

APPL-DATE: August 28, 1992

INT-CL (IPC): A63F009/22;A63F001/02 ;G06K007/00

ABSTRACT:

PURPOSE: To make it possible to add new game data or change game data by inputting data to a game device.

CONSTITUTION: A bar code reader 20 which is connected to an input terminal 16 of a game device 10 to read bar code is provided so that bar code information of a bar code card 35 which is read out by the bar code reader 20 is outputted to the game device 10 through the input terminal 16.

COPYRIGHT: (C)1994, JPO&Japio

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The bar code reader for game equipments characterized by outputting the bar code information which is connected to the input terminal of game equipment, has the bar code read station which reads a bar code, and was read by the aforementioned bar code read station to the aforementioned game equipment through the aforementioned input terminal.

[Claim 2] The bar code reader for game equipments characterized by having the serial-parallel data-conversion section which changes a serial data signal into a parallel data signal in the bar code reader for game equipments according to claim 1, changing into a parallel data signal the serial data signal of the bar code information outputted from the aforementioned bar code read station by the aforementioned serial-parallel data-conversion section, and outputting to the aforementioned game equipment through the aforementioned input terminal.

ETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Industrial Application] this invention relates to the bar code reader for game equipments.

[0002]

[Description of the Prior Art] The TV-game equipment for home use which exchanges a game cartridge and performs various games appears, several years pass, various games are developed in recent years, and the content of a game is also carrying out highly advanced complication increasingly. When TV-game equipment performs a game, it equips with the game cartridge only for the games, and a game is controlled by CDC from an operation button, and it is made to go on.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] Thus, in order to have inputted data into TV-game equipment in the case of conventional TV-game equipment, game data had to be inputted by the game cartridge, or operation data had to be inputted with the operation button. For this reason, it was very difficult to add new game data or to change game data.

[0004] The purpose of this invention is to input data into game equipment and offer the bar code reader for game equipments which can add new game data or can change game data.

[0005]

[Means for Solving the Problem] It connects with the input terminal of game equipment, and the above-mentioned purpose has the bar code read station which reads a bar code, and is attained by the bar code reader for game equipments characterized by outputting the bar code information read by the aforementioned bar code read station to the aforementioned game equipment through the aforementioned input terminal.

[0006]

[Function] Since it was made to output the bar code information which prepared the bar code read station which reads a bar code, and was read by the bar code read station to game equipment according to this invention, data are inputted into game equipment, new game data can be added or game data can be changed.

[0007]

[Example] The bar code reader for game equipments by the 1st example of this invention is explained using drawing 1 or drawing 3. this example is a bar code reader for portable game equipments. The liquid crystal display panel 11 for displaying the content of a game is formed in the center of portable game equipment 10. On the right-hand side of the liquid crystal display panel 11, the pause button 12 for halting a game as an operation button and the control button 13 for controlling a game are formed. On the left-hand side of the liquid crystal display panel 11, the cross-joint button 14 for controlling a game and the loudspeaker 15 for generating game sound are formed as an operation button.

[0008] The connector 16 for equipping with the game cartridge 30 is formed in the surface of portable game equipment 10. The bar code reader 20 of this example is the thing of the type with which the connector 16 for the game cartridges of portable game equipment 10 is equipped. The lower side of a main part 21, the connector 22 for connecting with the connector 16 of portable game equipment 10 is formed. The connector (not shown) for equipping with the game cartridge 30 is prepared in the surface of a main part 21.

[0009] The slot 23 is formed in the main part 21 center of a bar code reader 20. If it lets the bar code card 35 with which the bar code was indicated pass into the slot 23 of a main part 21, a bar code will be read with a bar code reader 20. The principal part of a bar code reader 20 is shown in drawing 2. As shown in a bar code reader 20 at drawing 2, the bar code read station 24 for reading a bar code and the serial-parallel data-conversion section 26 for changing the serial data signal from the bar code read station 24 into a parallel data signal are formed.

[0010] From the bar code read station 24, the serial data signal according to the shade of the read bar code is outputted. This serial data signal is changed into the parallel data signal with which the content of data of a bar code is expressed by the serial-parallel data-conversion section 26, and is outputted to portable game equipment 10 through a connector 16. The serial data signal outputted from the bar code read station 24 is outputted to portable game equipment 10 through a connector 16, without preparing the serial-parallel data-conversion section in a bar code reader 20, as shown in drawing 3, when the serial-parallel data-conversion section (not shown) which changes the serial data signal according to the shade of a bar code into the parallel data signal showing the content of data of a bar code is prepared in the interior of

*add new data
to game*

portable game equipment 10.

[0011] Thus, since data can be inputted into portable game equipment by getting twisted in this example and making a bar code card read with a bar code reader, game data can newly be added or game data can be changed. The example of the game of the type which inputs game data using the bar code reader for game equipments by the 1st example of this invention is explained using drawing 4.

[0012] This game is a new racing game of a bar code input. A vehicle is not directly controlled like an old racing game, but it participates in a race as the supervisor or owner of a racing team. Several bar code many cards with which the driver which enters, and the machine were recorded are prepared. many -- the driver and machine comrade who were indicated by the bar code card chosen from several bar code cards are made to fight, and victory or defeat are determined In addition, since a bar code reader can also read a general bar code, it may clip the bar code given to common goods, may create an original bar code card, and may participate in a race.

[0013] While equipping portable game equipment 10 with a bar code reader 20, it equips with the game cartridge 30 of this racing game. First, the picture for choosing a race (RACE) or a practice run (PRACTICE) as the liquid crystal display panel 11 as turning on an electric power switch (Step S100) is displayed. A player moves the cursor on a picture with the cross-joint button 14, and chooses a race (RACE) or a practice run (PRACTICE) with the control button 13 (Step S101).

[0014] Selection of a race performs Step S112 from Step S102 on the left-hand side of drawing 4. First, the weather (CONDITION) and the number (LAPS) of the circumference are chosen at random by portable game equipment 10, and the selection result is displayed on the liquid crystal display panel 11 (Steps S102 and S103).

[0015] next, "ENTRY1" in the picture displayed on the liquid crystal display panel 11 -- blinking (Step S104) -- one player inserts in the slot 23 of a bar code reader 20 the bar code card 35 chosen from many bar code cards 35 A bar code reader 20 reads the bar code in the bar code card 35, and the content is inputted into portable game equipment 10 (Step S105).

[0016] next, "ENTRY2" in the picture displayed on the liquid crystal display panel 11 -- blinking (Step S106) -- the player of another side inserts in the slot 23 of a bar code reader 20 the bar code card 35 chosen from many bar code cards 35 A bar code reader 20 reads the bar code in the bar code card 35, and the content is inputted into portable game equipment 10 (Step S107).

[0017] Thereby, the driver of both players and the entry of a machine are completed (Step S108), and preparation of a race is completed. Next, the start signal in the picture displayed on the liquid crystal display panel 11 lights up (Step S109). A race will be started if the control button 13 is pushed when a start signal becomes blue (Step S110) (Step S111).

[0018] A timer is also started simultaneously with the start of a race and elapsed time is also counted automatically. If a race is developed based on the data inputted by the bar code card 35 and it finishes running the regular number of the circumference, a race will be completed and victory or defeat will be determined (Step S112). A time is also memorized at this time. Then, it returns to Step 101.

[0019] If a practice run is chosen at Step S101, Step S120 will be performed from Step S113 on the right-hand side of drawing 4. First, the picture for choosing the weather (CONDITION) and the number (LAPS) of the circumference as the liquid crystal display panel 11 is displayed. A player moves the cursor on a picture with the cross-joint button 14, and chooses the weather (CONDITION) and the number (LAPS) of the circumference with the control button 13 (Step S 113 114).

[0020] next, "ENTRY1" in the screen displayed on the liquid crystal display panel 11 -- blinking (Step S115) -- the bar code card 35 chosen from many bar code cards 35 is inserted in the slot 23 of a bar code reader 20, and a bar code is inputted (Step S116) After blink of "ENTRY1" in a screen stops, portable game equipment 10 chooses a partner at random, and carries out an entry to "ENTRY2" automatically. Thus, preparation of a practice run is completed.

[0021] Next, the start signal in the picture displayed on the liquid crystal display panel 11 lights up (Step S117). A race will be started if the control button 13 is pushed when a start signal becomes blue (Step S118) (Step S119). A timer is also started simultaneously with the start of a race and elapsed time is also counted automatically. If a race is developed based on the data inputted by the bar code card 35 and the data which portable game equipment 10 chose at random and it finishes running the regular number of the circumference, a race will be completed and victory or defeat will be determined (Step S120). A time is also memorized at this time. Then, it returns to Step 101.

[0022] The bar code reader for game equipments by the 2nd example of this invention is explained using drawing 5. this example is a bar code reader using the television screen for TV-game equipments. The connector 41 for equipping with the game cassette 60 is formed in the upper surface of the main part 40 of game equipment. Two connectors 42 and 43 for connecting controllers 50 and 52 are formed in the front face of the main part 40 of game equipment. On the other hand, the connectors 51 and 53 for connecting with the connectors 42 and 43 of the main part 40 of game equipment are formed also in controllers 50 and 52.

[0023] As for the bar code reader 60 of this example, the slot 61 is formed in the center. If it lets the bar code card 35 with which the bar code was indicated pass into a slot 61, a bar code will be read with a bar code reader 60. While connecting with the connectors 42 and 43 for controllers, the connector 62 which carried out a special configuration to which the connectors 51 and 53 of controllers 50 and 52 are connected is formed in the bar code reader 60.

[0024] For example, the connector 62 of a bar code reader 60 is connected to the connector 42 of the main part 40 of game equipment, and the connector 51 of a controller 50 is connected to this connector 62. The connector 53 of the controller 52 of another side is connected to the connector 43 of the main part 40 of game equipment. Thus, according to this example, data can be inputted by making a bar code card read with a bar code reader also to TV-game equipment.

data input
to portable
game equip

TV.
game
equip

[0025]

[Effect of the Invention] Since it was made to output the bar code information which prepared the bar code read station which reads a bar code, and was read by the bar code read station to game equipment according to this invention the above passage, data are inputted into game equipment, new game data can be added or game data can be changed.

[Translation done.]

: